

1994 夏
創刊號

GAME FACTORY

漢堂贈閱



爆笑三國志
模擬師父
人面蛾
少女・夢・天使

炎龍騎士團快速攻略

三口組座談
磁片數・資料壓縮・平價版?









高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991



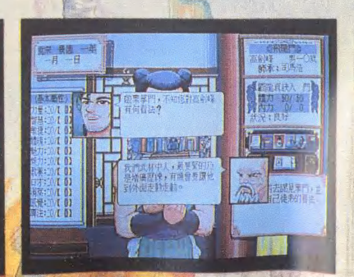
人物養成

暑假強片預告！

您想訂作一位自己心目中的俠士嗎？為了得到武林奇書『絕天九書』，您必須培育一名優秀的弟子，以便在十年後爭取『絕天九書』的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，凡舉文學教養、內功武術都是您教育徒弟的途徑，但徒弟的性格和品行也千萬不可忽視。

在您的教養之下，徒弟將會成為一代大俠、邪派外道，或是庸碌一生？一切都操在您的手中！





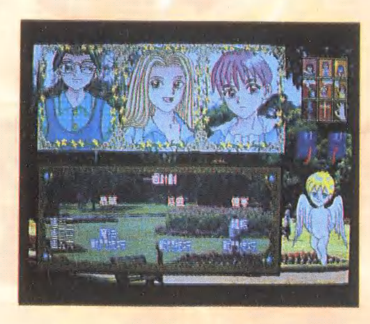
暫定畫面



天使養成

七月下旬預定發售

千萬顆皎潔新星閃爍在同樣的夜空中
只有夢使她們不同

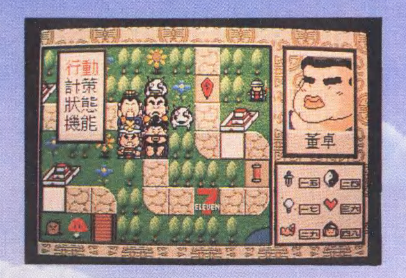


在這星光燦爛的夜晚
天使將會傾聽
少女們最真摯的心願………
在遊戲中，你將扮演那名天使，
帶領女孩進行各項試煉，
向天使之路邁進！

文字、社會、魔法、音樂、美術、體能……
繁重的課程、艱難的訓練，加上各式各樣的特殊事件……
天使，你要如何實現她們的心願？



凡天下之事，分久必合，合久必分，分裂的時代，野心的大爭奪，如何統一呢？爆笑三國志是一套以純休閒表現的棋盤遊戲，本遊戲共分爲三個時期；不但可攻城掠地，更有不同的天機與兵法，不同種類的計謀策略和物品陷害敵人，和足以令人噴飯的爆笑事件，玩法簡易而人性化。



益智遊戲

暑假強片預告





場書記同志的話

"都什麼時代了！蘇聯共產瓦解，中國大陸以經濟掛帥，正面臨民主的空前挑戰，你們遊戲工場卻還有場書記！？"

非也，非吾所願，實不得已也！君不見國內的遊戲市場和環境嚴苛，卻仍有一群群傻得可愛、笨得理想的遊戲愛好者，在進行"土法煉GAME"、"遊戲大躍進"。其實，這兩年來，國內製GAME 的水準大幅提升，許多同好陸續投入，在這同時，漢堂決定推出這份簡陋的季刊，藉以將我們的理想與玩家的期望結合。「山不在高，有仙則名」，盼望這本季刊在玩家的意見參與下，能成爲神龍活現、生氣蓬勃的生命體，。

CONTENTS 目錄

發 行 人……趙浩然
主　　編……曾一正
美　　編……侯麗君，林純如
特約作家……林建中，黃啓禎，葉明璋，李永治
林仁川，鄭文威，羅元聰，李朝陽
地　　址……高雄市一心二路157號11 F之1
服務電話……(07) 335-6474
傳　　眞……(07) 339-1230
劃撥帳號……41472737
戶名：漢堂國際資訊有限公司

遊戲工場俱樂部會員徵求辦法

嗨！歡迎加入我們的會員俱樂部，會員獨享多項權利哦！包含：一年四次季刊直寄；無條件參加漢堂所有的活動，有抽獎或贈品……等。會費一年只需要 100 元，請以現金方式劃撥到以下帳戶即可。

劃撥帳號：41472737
戶　　名：漢堂國際資訊有限公司

別忘了註明

『我要成爲遊戲工場俱樂部的會員』！



PART Ⅰ 爆笑三國志

／鬼腳七

各位讀者大家好！遊戲工場採訪記者鬼腳七首度出擊！展開不間斷的熱舞十七…啊！抱歉！是〝連續突襲訪問〞四套漢堂即將在暑假七、八月推出的新遊戲。首先遭遇的是『爆笑三國志』，記者一人〝聲勢浩蕩〞，〝圍剿〞『爆笑三國志』製作群近十人…S%＃@！？%＊，志在使這班頑寇丟盔卸甲，徹底自我坦白，盼爲後方讀者拷問出機密軍情內幕…

鬼腳七：來者聲勢不小，快報上名來！（原來是主程式師李朝陽，初次披掛上陣，年輕有爲；設定企劃李永治，此人惡名昭彰，曾爲〝炎龍騎士團〞企劃軍師，聳恿全團蹂躪台韓星港，至今酣戰未已；美術主將王樑華，自〝炎龍〞徵召入役，精力旺盛，率一干美術副將：阿潘、蕭仔、啓明、金政來犯，衆勢洶洶；啊！還有兩支強力程式援軍，由〝炎龍〞主帥「花齒狗王靈指魔頭干我屁」一林仁川與重量級「魯班再世魔音巨靈獅子吼」一羅元聰左右輔翼），哈哈！若非記者下盤紮實、內力深厚，否則遇此陣容，刺探未果、身先破功…

鬼腳七：組此『爆笑三國志』陣容來此有何目的？

李永治：此乃益智棋盤戰，分三國三時期，君主武將共計200名，同時可供四人攻略，順序依輪盤決定之點數而行，至無主之城，可置武將佔領，每城最多可置四將；若至有敵將佔領之城，則可派出我方武將進行對戰，擊潰佔領之敵將，即攻下該城，若武將盡失，則君主須親自出馬應戰，不幸落敗身亡則無緣逐鹿中原。最後能統一天下，擊敗其他君主而屹立不搖者爲勝！





王樑華：此戰鬥畫面爲本人精心設計 戰鬥時，雙方武將表情豐富，或逗趣、或可愛，勝者雄糾糾、氣昂昂，戰敗者如鬥敗公鷄，涕淚縱橫、惹人愛憐，總之，武將造型令人愛不釋手，嘻…好耶！

鬼腳七：他怎麼了？

李永治：來人！將小華拖下去。唉！炎龍一役，傷其腦力至甚，回天乏術矣…。總之，『爆笑三國志』以攻城掠地爲目的，而且，君主轉戰各地時，還將遭遇事件數十種，或是獲得特殊物品青龍偃月刀、赤兔馬、倚天劍…

李朝陽：先生何時獲得此劍，余怎不知？若加上屠龍刀，號令天下、豈有不從，再找出武穆遺書，稱帝封王，非我莫屬，哇！哈哈哈…

鬼腳七：武穆遺書乃宋末遺物，時爲三國，難道長江西流、時光倒錯？

李朝陽：亂了！反正，在事件中物品可提升君主或武將屬性，而且，君主初時僅有武將2～5名，其後可在事件中求武將於野，或在戰時招降。其他事件則暫且保密…

（遠處傳來王樑華聲…）

〝喂！我知道啦！那是愛將啓明精心所繪，有桃園結義、草船借箭…〞

李永治：來人！拿草鞋堵住其口！啐！軍機事件豈可外洩？透露計策倒是無妨，如美人計、離間計、暗渡陳倉、驅虎吞狼等，以行爾虞我詐之術…

（遠處再度傳來王樑華聲…）

〝喂！計策中還有反制計策！軍師你忘了說啦！〞

李永治：什麼！難道草鞋被他吃了？來人！拿啞鈴塞他的口，看他還怎麼說出口！我原來打算留一手的…

李朝陽：此外，君主有武力、智力、體力、運氣、魅力等屬性；地圖採用分枝路線，非單線發展；途中還有八卦陣及埋伏遇襲…等等危險的陷阱。

（遠處三度傳來王樑華聲…）

〝喂！還有五個精心設計的小遊戲以供逍遣，我可是不眠不休，畫得快成熊貓了！〞

李永治：好哇！連啞鈴也淪陷了！總之，這是個沒有賭博色彩、主題健康、魅力十足、可以與君同樂的好GAME，採訪結束了！喂！大伙兒，去扁小華那個抓扒仔！（遠處傳來王樑華欲振乏力聲…）

〝還有啊！劇中人物是用色鮮明的SD造型，穿插無厘頭式動畫，保證齣齣爆笑…救命啊！還有…〞

鬼腳七：記者完成第一段任務，趕緊逃離混亂的現場，咱們待會兒見！



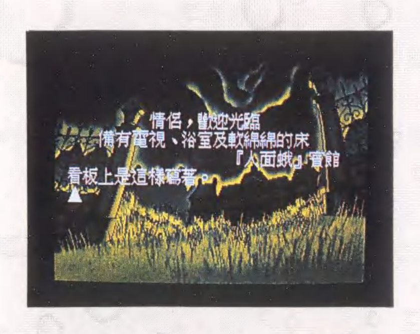
PART Ⅱ　人面蛾

／鬼腳七

在灰紫色的燈光下，記者進入了製作『人面蛾』的小組工作室，現場傳來「歌劇魅影」的歌聲，記者記起這是劇場幽靈惱羞成怒，即將展開報復的宣誓，難道『人面蛾』也跟報復有關？突然一聲空蕩的尖叫聲刺入耳中，記者的鷄皮疙瘩隨著迴音遍地亂跳！緊接著一隻紫手搭了過來，〝哇！…〞記者放聲大叫，只期盼將噩運驅走。〝你叫什麼勁兒啊！〞一句男聲打破恐怖的氣氛，〝你要採訪『人面蛾』嗎？來吧！大家在等你了！〞定睛一看，在一部電腦後方，有二人坐著，看樣子，『人面蛾』的製作小組與之前『爆笑三國志』的陣容截然不同。

〝你們的陣容很精簡嘛！大約三個人是不是？〞記者問道，〝正是！程式由我擔任，小說文字和美術則由鄭文威（小威）負責，另一位美術支援是蔡佳玲，都是實力派的。〞爲首的組長一林建中回答，他同時也是漢堂工作室的副理。

〝言歸正傳吧！雖然國外早有電腦文字冒險遊戲，然而，中文電子小說在台灣似乎是首度推出的，是嗎？〞記者問道，〝正是！『人面蛾』電子小說結合了連續完整的文字劇情、靜動態的劇情畫面、逼眞的即時音效以及動人的背景音樂，而且與歐美的文字冒險遊戲性質大相逕庭。〞小威答道，〝既然要以電腦互動的性質表現小說，想必有出人意表之處，請林先生介紹一下吧！〞記者問。





〝這個小說的主題，在宣傳廣告上已經概略提過，其餘的要對讀者賣個關子，相信讀者在看過『人面蛾』之後會得到完整的訊息。在『人面蛾』劇中，讀者便是主角，劇情每發展一小段便出現多重的分枝選項，讀者可依當時的情況以及自己的心境，選擇某一選項以決定接下來的劇情如何發展，於是在整個小說歷險的過程，與女主角的相處中，主角便有著斯文、體貼、嚴肅、恐怖、甚至風流逗趣等多種不同的個性可供發揮，你也可以按一貫的個性來發展。一般人在閱讀小說時多先瀏覽一遍，得到初步印象後再精讀，以發現先前未注意的細節，咀嚼其中的精髓。基於此點，在設計『人面蛾』的架構時，便著重在多結局、多分枝。想想，若劇情的結局有十餘種，加上數以千計的分枝，便至少有萬種以上的排列組合方式！

請勿只看過一次就覺得滿足，其實，每看過一次又會增加不同的分枝選項！

最重要的是：當讀者讀完一個結局，再重頭讀起，其中便會出現新的分枝！舉例來說，A 讀者可能在甲處發現一張重要的相片，但 B 讀者沒有，卻可能有不同的發現，兩人可以討論交換發現而獲得莫大的樂趣！

在『人面蛾』中，有許多輔助閱讀的功能，其一是〝回溯〞，你可以回溯劇情至最近的一個選項。回溯時，畫面會以灰階表現，以與目前的劇情區分；其次是自動儲存進度功能，遊戲進行中即使停電了也沒關係，記錄中還會註明閱讀次數（讀完一個結局算一次，約需時 2 小時），以及頁次（類似書籤功能），並有當時的場景縮影以及選項之累積數目。〞

〝請小威說明一下，是如何以美術的立場去表現『人面蛾』的？〞

〝由於『人面蛾』是個緊張懸疑的恐怖小說，因此採用冷、暗的色系，爲了表現某些微妙的美術效果，有校正功能供讀者調整螢幕的明暗對比。此外，整個遊戲並非採用正常視角，而是以較高的俯角或仰角，或甚至誇張的弧線以產生較奇異的視覺效果，如空曠、詭異及壓迫感。〞

〝那麼音樂音效呢？〞

〝玩『人面蛾』最適合在深夜 1、2 點，將聲霸卡音效接至音響喇叭，音樂音效加起來保證迫力十足，至目前爲止，許多朋友被測試版中的聲音震憾不已，建議讀者在半夜破膽之前，先上過廁所再玩。此外在光碟 CD-ROM 版中有 MIDI SOUND TRACK，音樂一級棒！〞

〝談談你們對這個遊戲的期許！〞

〝希望多媒體小說如此的風格能有一個全新的發展空間，受到讀者的喜愛，驅使我們製作更多這一類的作品！〞

走出工作室，記者已歷經兩個風格截然不同的遊戲採訪，此時，軀體微倦，卻有豐富多姿的感受，或許就是驅策遊戲工作者在台灣不算好的創作環境中，如此孜孜不倦的努力的主因吧！也請讀者隨同記者向第三個遊戲一『模擬師父』，進擊！



PART Ⅲ　模擬師父

／鬼腳七

接下來是『模擬師父』吧！製作小組的人還沒到，記者只好在會客室等待。聽說這是『天外劍聖錄』製作小組的第二支作品，由葉明璋企劃，程式由黃啓禎擔綱，不知遊戲面貌如何？嗯，有點疲倦，打個盹兒好了…

朦朧中，兩個穿著古裝的老人走過來，其中一人開了口…

〝我說…文曲老星啊！這地上人間的人們近日來可真是過足了老爸癮，那西方的宙斯，無緣無故降了個女娃兒給世人，說什麼…要看他們的能耐，在守護使者的看顧下，能把這女娃兒養成什麼樣子？這件事這陣子把人間炒得熱烘烘的，也不知那宙斯是何居心？〞

〝稟玉帝，還不是宙斯在阿陵伯司山上呆太久了，有點兒悶，能玩的花樣都玩完了，腦筋自然就動到地上的人們去了！您說是不是啊？〞

〝其實這就是天上人間的最大差別，在這天上仙境俯看世人，雖說七情六慾惱人之至，但想起當初我在人間還未列入仙班之前，這六慾七情也曾教我甘苦同嘗，回想起來，那滋味兒還眞叫人又愛又恨的！…嘻嘻！〞

〝咳咳！玉帝這番話若讓天后聽到了，她可不會找您算賬，只是老星我又要下人間苦煉去了！〞

〝啊！好無聊啊！找點兒什麼逍遣來做做吧！…〞

（兩人你看我，我看你…，沉默了一會兒，終於，文曲星開了口…）

〝不知玉帝對培養絕代大俠有何看法？〞

〝絕代大俠？你倒說來聽聽。〞玉帝問道，

〝這人間此時爲北宋時年，據說西域出了個叫做呼延完赤的大魔頭，他練就『御神九書』中的絕世神功，一手創立了『君天教』，但是在入侵中原時，與中原武林盟主左雲大戰雁門關外，左雲不但打敗了呼延完赤，還在無意中得到他身上攜帶的『御神九書』。

〝哼！御人還可以，御神就那麼容易嗎？〞

〝您且聽我說完！這本奇書中記載的武學，是武林人士夢寐以求之物，左雲一念之差將它留了下來，哪知消息走漏，這本密笈立刻招來各派的覬覦，眼看一場爭奪密笈的亂事即將開始。不如就由玉帝托夢給左雲，讓他以盟主的身份，命令各門派培育年輕弟子參加十年後的比試，獲勝者便可得到密笈；此後，由世間好武、好培育之人扮演受掌門之命的師父，爲該派教養一名出色弟子，在十年後的比試中贏回密笈。嘿嘿，時間有限，就看世人將弟子養成什麼『貨色』了！〞

〝世間門派何其多！要隔山觀虎鬥，看百餘門派教養弟子，殺來殺去，哼！這對朕來說，可是嫌累了點！〞

〝累了？〞，文曲老星剛出此言，突然轉頭看我，彷彿我是隱形失效、現出原形的不速之客，他目露精光，對我喝道：

〝鬼腳七！你這鳥廝賊，休息夠了吧！還不快去找該找的人！〞

我從夢中驚醒，眼前『模擬師父』製作小組一群人，卻像是發現外星人似的看著我…

〝快採訪吧！我們時間很寶貴的！話說北宋年間，西域出了個叫做呼延完赤的大魔頭…〞做遊戲企劃的葉明璋開口說道，我卻立刻打斷他的話…

〝武林人士爭奪『御神九書』，約定十年後，由各派教養弟子比試奪書，對吧！〞我先來個跳躍，再來個快轉，將夢中的情景告訴葉明璋，〝可是門派何其多？你要玩家從數百門派中選擇教養那個門派？〞這是玉皇大帝丟出來的問題，我將它再拋給葉明璋。

〝那就限定只有飛龍門、天鳳門和華山派三個門派…〞在深度近視眼鏡後方，葉明璋用他那惺忪半開的眼睛不解地看著我，看樣子這半年來，他天天晚上都要和文曲星和天帝見面。

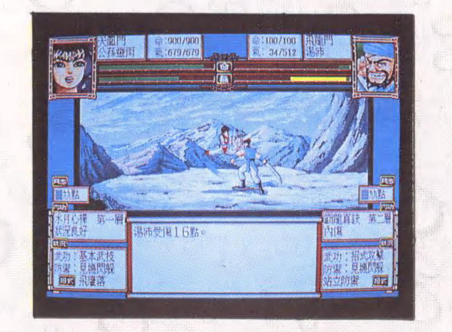
〝三派各擅長拳法〞腿功和劍術。玩家扮演的是受該派掌門之命的師父，調教一名 8 歲的小孩，男女弟子均可，在養育模式中，玩家可以編輯每月的課程表，然後『按表操課』，課程分四大類，有文武術科、鍛鍊雜務及休閑回復，共70種之多，各門派之間有共同的課目，也有獨門的課程，男女所學又各有分別，因此變化極多。在花時間和金錢訓練徒弟，提升他的屬性的同時，須注意安排適當的休息和娛樂。〞寫養育模式的程式者黃啓禎接著說…

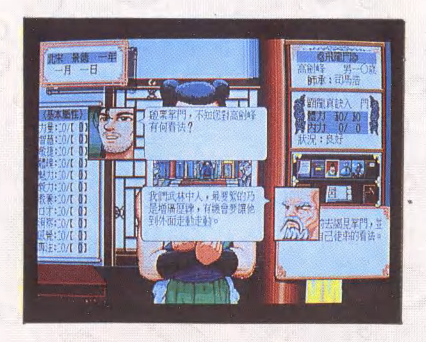
〝其中最具特色的莫過於內功房的設定，內力是學武之人不可或缺的，它關係著施展武技時能施出幾分功力。在武術課程中，徒弟可以進內功房，以提升內力，但搞不好的話，是會走火入魔的唷！〞看樣子，文曲星吩咐的功課，葉明璋是下了一番苦功。

〝中國人雖說言教不如身教，但言教其實也是中國教養文化裏重要的一環，在『模擬師父』中，安排有各種言教：從責罵到讚美都有，還有反應教養狀況的「掌門評價」，供玩家參考！做徒弟的也有情緒和脾氣，若施加不當管教，他會懷恨、瞧不起你，甚至…嘿嘿！〞（記者知道！這在台灣的校園裏很多！）

〝那外出模式呢？〞記者問道，

〝從徒弟13歲開始，可外出歷練，這個 RPG 模式是由『風塵三俠』和『炎龍騎士團』的作者林仁川友情支援的，在 RPG 模式當中，分佈各地的城鎮、莊院裏，隱藏著許多事件，只要時間地點符合，你也可以去插手（或是被捲入）這些江湖風波，對各種狀況做出抉擇，此時各項能力和武功就可以派上用場了。這些事件會隨時間的演變或地點的不同而改變，換言之，RPG 與養育模式之間的互動還加入了時間、地點因素，例如：在RPG 中接受師命去遠方執行任務，若貪圖練功耽誤行程，則會影響任務。〞葉明璋補充說，





〝若您成功的解決了一樁事件，您會得到不少好處，甚至結交一些有名的武林人物，所以您也不必抱持武力至上的觀念，以教養和智慧結交一些前輩，藉著他們在最後一戰中提供的幫助，您也可以輕鬆的獲得勝利。〞葉明璋的瞇瞇眼中開始泛出興奮的光采！

〝『模擬師父』中採用了「指令型即時動畫戰鬥模式」。這個戰鬥模式是由林建中支援的。在戰鬥模式中，您必須選擇使用各項武功招式和敵方過招，這些招式不但全以動畫演出，攻守距離和擊中部位的判定更是全部依照格鬥遊戲的方式來計算，而且整個戰鬥過程都以即時方式進行，除了招式是以選擇的方式來發出之外，幾乎和眞正的格鬥遊戲沒多大差別，而附加內力（最大可到十成）的設計和雙方你來我往的大招式，相信必會讓戰鬥精彩萬分。〞說到這裏，葉明璋已不由自主地手舞足蹈起來，看樣子，他是個快打迷，沒錯！

訪問完畢，記者走出工作室，抬頭仰望天空，心中想著，

〝看樣子，玉帝和老星，這回你們的奸計可得逞了！〞



PART Ⅳ 少女・夢・天使

／鬼腳七

據〝可靠〞的線民所得的〝可靠〞的消息指出，今年年底之前，玩家到台北光華商場的電腦遊戲門市時，若不愼被展示架上掉下來的中文新遊戲砸到，十個盒子裏有九個是培育遊戲…這眞是太離譜了！不過〝掐頭去尾留中間〞，十個盒子裏至少該有四個半是錯不了的！培育遊戲如此誘人嗎？且聽『少女・夢・天使』的製作小組從頭細分明…

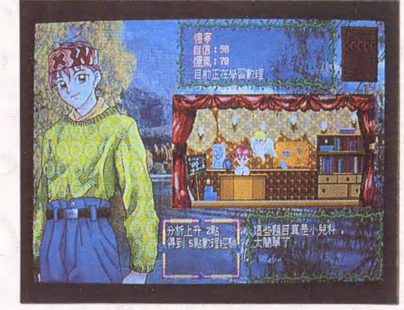
*********** 這裏是天使的搖籃、天堂的跳板 ***********

「爲了完成某些心願，六個女孩向著星空祈禱，而你（天使）正在尋找適合成爲新的天使的人選。你必須選擇三個最有潛力的女孩，允諾她們的心願，使她們聽從你的教導，行天神所樂意見到的事情兩年，以此決定她們將來的造就。」女孩們並不明白她們正在邁向天使之路，只是心甘情願或心不甘情不願地接受你的訓練，作爲夢的交換條件。

在『少女・夢・天使』中，玩家正是那位天使，可以從六個女孩中取其中三名出來培育，因此將產生二十種不同的培育對象組合。在一般的培育遊戲中，玩家只須考慮你的女兒（或兒子）一個人的想法就好，但在這裏，玩家若想使某個培育對象完全發揮其潛能，產生最佳的結果，則需仔細考慮其他兩個共同努力的同伴的個性，因爲不同的同伴會給她不同的影響，使她遭遇到不同的事件，而這些對她努力過程中的屬性數值升降影響甚大。沒有信心的小女孩和自信滿滿的大姐在一起時，不管做什麼都可能打個折扣；乖乖女和愛冒險的男人婆一起受訓兩年，碰上的新鮮事可能比她自己獨處一輩子所遭遇的還多。

*********** 師者：教學、聊天、AVG解惑者也 ***********


爲三位女孩安排課表


學習數理

在這個以640×350，256色的SVGA高解析模式所製作的遊戲中，玩者扮演的是類似褓姆的身份，然而少女卻不知道自己正在受天使的培育訓練，時間以兩年爲限。一開始，你所選擇的三位少女年齡各有不同，從14歲到20歲都有，個性上的特點以及成熟度也各不相同。以控制選單的指令來說明遊戲的方法吧！

選出三名少女之後，你可以決定每週的教學內容，每星期分三個階段（一階段兩天），可選擇一對一的教學：包含學問（如魔法、數理、社會、文字、博物）與技能（音樂、美術、体能、舞蹈、靜思），及一對三的訓練：包含神聖知識、攻擊魔法、醫療法術等）以及服務工作（如孤兒院、醫院、圖書館），排定之後執行，

你就會見到少女們可愛的 SD 動畫，從她身旁的指導小天使的表情判斷她確實從這項學習中得到進步或浪費了時間及精力。

一對一的教學(圖形指令 1)
一對三的教學 (2)
服務工作 (3)
1 對 1 交談的機會 (4)
聊天 (5)
解決事件 (6)
主角屬性 (7)
為主角祈福 (8)
執行課表 (9)



此外，在課表中可以加入 1 對 1 的交談機會，這可以引出許多事件來，再透 過平時的聊天(不排入課表)，彼此整理出解決事件的線索出來，最後便是由少女們出面解決事件。在『少女。夢。天使』中，女孩們不再是遇到一些匪夷所思的幸運一例如撿到人魚之淚還給人魚；或是遇到魔法大師獎勵你在魔法上的成就一而是像一些參加益智問答節目啦；到「鬼屋」去摸黑試膽…等等的「生活化的特殊事件」，那些你我也有可能碰到的意外事情。在這種 AVG 式的事件表現方式之下，少女們要面對的便不只是戰鬥了，還包括有趣的比賽、解謎等事情。


遭遇僵屍，戰鬥！

*********** 不論璀璨或平凡　至少曾經努力過 ***********

兩年的時間很快就到，屆時，這些少女是要成為美天使？德天使？還是天使長呢？是成為寶座天使？或魔法天使呢？『少女・夢・天使』有著多樣的結局哦！相信對於培育遊戲樂此不疲、情有獨鍾的玩家們，也會想試試這個遊戲吧？至於喜歡華麗的畫面和動聽的音樂的玩家，也不妨看看這個培育小品，它在這個方面也表現不俗！

後記：特別採訪到此告一段落，套句老話：『這一切才剛開始！』往後還有無數讀者要接受本記者的荼毒(沒錯，就是你！據說收到本刊的有三萬人，傳閱的將近十幾萬，哈！)還要感謝這一大票接受記者採訪的善男信女們，咱們三個月後見！



磁片數・資料壓縮・平價版？

你口(讀者)、我口(本刊)、他口(遊戲製作者)
三口有話說　請看『遊戲三口組』

講重症

每當有新遊戲的消息發佈時，玩家的遊戲癮如火山爆發不可收拾，期待的症狀花樣百出：雜誌記者窮追猛問，BBS 的留言上四處只見「出了沒？出了沒？」，發行公司的專線整天響個不停，〝孝順〞的爹娘天天帶著小玩家到遊戲門市問：『頭家！×××有在賣了沒？』一般而言，消費者在詢問遊戲時，除了類型、內容之外，價格是玩家普遍最關心的了！在盜版滿天飛的年代，以磁片數的多寡來定價，是個〝想〞來有點道理的作法，因為業者最耗費的是磁片成本，曾幾何時，〝平價遊戲〞在市場上吸引著消費能力有限的購買者，如今演變成為每套遊戲動輒要花上一兩張〝孫中山〞的局面，放眼台灣目前的遊戲市場，價位多彩多姿，從三百到一千多元都有，以自製遊戲而言，價格多集中在五百元左右，製作較為特別的遊戲，若非磁片數達到十片左右的，很少敢突破六百元這個〝禁忌點〞的。

究竟遊戲類型、遊戲規模、遊戲總容量、磁片數和價格之間有何關聯？玩家如何去判斷取捨，以作為選購遊戲的依據呢？

今天特別請到幾位在遊戲程式上術業有專攻的〝他口〞，不是瑝閩(章魚)哦！是『天外劍聖錄』作者的骨灰級玩家一黃啓禎，『俠客英雄傳』、『武林奇俠傳』作者一林建中，還有鑽研程式技術的羅元聰先生，以程式寫作者的角色來談一談。

講重症：遊戲的容量規模是否與程式撰寫所須的時日　或成本成正比？

小　羅：不一定！其實，技術開發可能是最費時的，辛苦開發了一項新的技術，程式卻可能很精簡，舉例而言：3D 模擬所耗費的開發時間極大，但程式架構十分精簡。又如：開發 SLG 費時最多的可能是 AI 設定。此外，架構龐大的角色扮演遊戲，則圖形資料較耗時日。

講重症：遊戲多有大量的圖形與音樂資料，是否與程式方面有類似的情況？

建　中：美術人員以動畫檔方式所繪製的動畫，程式師在處理時較不費時，但若由程式師掌握美術單元以進行大量的動畫時，若沒有藉著功能強大的工具軟體的幫助，則十分耗費時日，目前有掃瞄器和多種工具的輔助，因此圖形資料的規模並非全然與開發時日成正比。

啟　禎：目前有許多聲稱有大量動畫資料者，往往並非和遊戲本身有直接關聯，

例如：這些動畫多用在片頭與片尾的動畫展示，眞正在遊戲進行時，則動畫極少，如此，遊戲的總容量雖大，在遊戲的內容方面便見仁見智了。

講重症：目前在遊戲程式上，使用壓縮程式的情形多不多？如何判斷？

小　羅：有兩種，一種是即時壓縮，遊戲在啓動時，才進行程式解壓；另一種是載入時所做的壓縮，差別是：壓縮後前者仍可執行遊戲，後者無法執行，須待載入解壓後才可執行。玩家可對安裝前的磁片數和安裝後的容量作比較。

建　中：以天外劍聖錄而言，磁片是 5 片 1.2M 和 1 片 360K，但安裝後爲 12 M，武林奇俠傳爲 4 片 1.2M 磁片，安裝後佔硬碟 8MB，壓縮比約爲百分之五十。

講重症：磁片片數增多後，有何優缺點？以壓縮方式減少磁片數，玩者會面臨什麼問題？

啟　禎：磁片多會增加抽換的次數，而且磁片的損壞機率增大，對玩者或發行者都是個困擾。事實上，發行者不作壓縮，而直接以較多片數發售，價格仍可能轉價到玩家身上。以壓縮方式處理，除了安裝中有時會暫時使用較多的硬碟空間，以及載入時間會較正常載入多出一些之外，對玩家並無其他困擾。

講重症：INSTALL 時讓玩家等很久，是否必要？與資料壓縮有何關係？日後如何求其平衡？

小　羅：INSTALL 所須時間以及成功率端視壓縮程式的效率、檔案資料的性質以及壓縮比，好的 INSTALL 應該讓使用者感到友善、使用方便，須時較久時，也能讓使用者感覺安裝仍在進行。

建　中：若增加遊戲的內容而使得磁片數增高，則無可厚非，但若爲了提高片數進而提高售價，不壓縮便罷了，反而灌水，則此風不可長，因爲一般的玩家不易察覺這一類不肖製作者的惡行。在吃悶虧而不自知的情形下，反被負面的觀念給誤導了，這是十分令人遺憾的。

講重症：綜合各位的意見，我想以磁片數論遊戲的觀念已經落伍了，玩家應當多閱讀有觀雜誌的介紹，若有 DEMO 或試玩片，則可多參考，相信應會找到適合自己的遊戲，謝謝各位今天所提供的意見。

歡迎〝你口〞來信發表意見，有關遊戲的任何問題均可，

來信請寄：

高雄市郵政36-089號信箱

遊戲三口組　講重症　收

我們會在『三口組信箱』中爲您解答，若意見屬於較多之輿論，則我們會在『遊戲三口組』特闢專欄解答。

炎龍騎士團快速攻略 ／DRAGON KNIGHT



第一章　襲擊

保護艾利歐，以免作戰失敗。戰後則戰士艾利歐加入。

第二章　初戰

敵方騎兵及弓兵出現！以雷特當誘餌，克隆及艾利歐左右夾擊來敵，米蘭在後以法術支援。戰後則騎士巴拉多加入。

第三章　黑暗森林

消滅前後來敵之一方！包圍並殲滅敵將鐵尼。戰後則弓箭手洛加加入。

第四章　騎兵團　（小心！戰鬥回合數會影響往後的進行路線。）

利用森林掩護洛加及米蘭，最後再全力對付敵將希瓦那。戰後則騎士希瓦那加入。

第五之一章　西山道　（若第四章以十二回合內完成，便前往西山道。）

速戰速決消滅敵魔法師，注意頭目多拉的烈擊彈。戰後戰士卡里斯加入。

第五之二章　東山道　（若第四章超過十二回合完成，便前往東山道。）

敵頭目布里德的聖光彈極強，可採消耗戰術。戰後則戰士卡里斯加入。

第六章　聖者

藉著聖者的聖光彈及恢復術協助可滅敵頭目羅沙與護衛。

第七章　試煉　（八回合！撐過則接第十章Ａ線！）

頭目黑龍王實力超強！想撐過八回合，可利用山壁掩護，只與兩名僵屍兵接戰。或直接單挑黑龍王（八回合內結束，B 線）。戰後騎士萊特加入。

第八章　刺客

避免與頭目沙達拉正面交鋒。敵功擊力強，可利用森林掩護。凱亞一開始會退到雷特旁，雷特可藉其防護力掩護自己。戰後戰士凱亞會加入我方。

第九章　平原會戰　　（以正常模式進行者，將在本關遇到空前阻力！）
頭目萊卡斯品性不佳，但本事很好；危險的敵狂戰士首度出現，欲迅速擊倒他們，卻可能被後續敵人攻擊。戰後，法師索尼克及弓箭手莉娜加入。

第十章（A）　搶攻橋樑
頭目是領主托巴，雖承認雷特是王族後裔，但為了某些原因，不得不與雷特一戰。善用聖者索尼克，再利用橋樑戰鬥，就可以輕鬆地通過。

第十一章　市街作戰
注意弓箭手及頭目布拉斯可怕的長程攻擊力。將我方隊員集中，儘快將敵人各個擊破，勿使敵人的弓兵聚集在一起。

第十二章　密林殺機　　（小心！布拉斯裝備強力武器貫殺弓前來復仇！）
先擊倒森林中的僧侶，再利用森林掩蔽，可將損傷大幅減低。最重要的，是如何確實地消滅敵人弓兵，又不被後續部隊所傷。

第十三章　山中隱士
注意敵人的攻擊範圍，可避免雷特、巴拉多及希瓦那同時被圍攻。待部隊集結，使用騎兵迅速消滅雷特右上方的法師集團。建議用消耗戰術來擊倒敵頭目祭司迪斯。

第十章（B）　古代遺跡　　（若雷特在第七章未能支撐八回合以上）
善用索尼克及莉娜，利用樓梯進行作戰，可順利過關。戰後紅武聖加入。

第十一章　魔族出現　　（魔族！可飛越水面及山壁；能施展火系攻擊法術）
善用紅武聖及索尼克的聖光彈以消滅魔族。孤立並解決敵頭目精銳隊長。

第十二章　天湖血戰　　（危險！隊員分散四處，雷特面對敵人頭目主力！）
雷特得撐到同伴前來救援，萊特可利用高機動力突圍。戰後藍武聖加入。

第十三章　強襲海岸　　（困守木筏！岸上有敵法師，海上有魔族！）
想衝上岸則可能被包抄！先消滅湧來的魔族，再利用兩武聖的高生命力搶灘上陸。注意敵人的法術攻擊範圍，就可以減低受損程度。

第十四章　神秘之塔
一開始部隊被限制在傳送圖騰區內。黑武聖沒有被擊倒之虞，利用消耗戰術來圍攻頭目達克妮。作戰結束後，三武聖之一的黑武聖會加入我方。

第十四／十五章　黑龍王
A線：將黑龍王以外的其他敵人消滅的話，戰役便算成功。作戰結束後，恢復正常的雷伊將會加入我方。
B線：你得消滅所有的敵人。善用三武聖可以減少我方的傷亡。

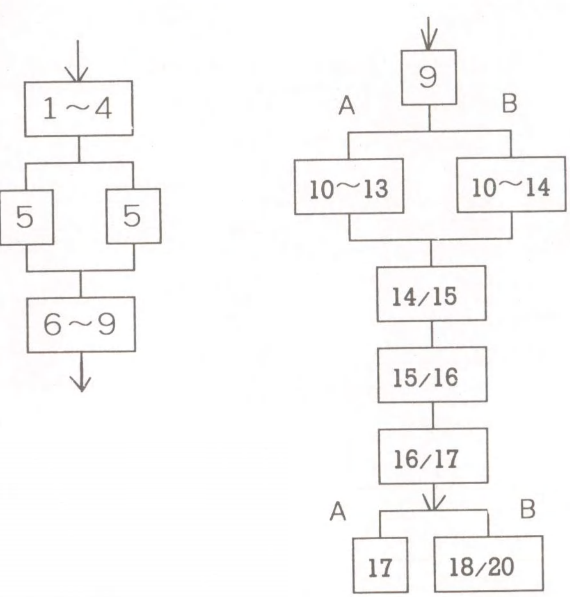
第十五／十六章　攻入皇宮
一開始，萊卡斯裝備戰神戟，率領禁衛騎兵團從上方向雷特衝來。利用城外的房屋，採取街巷戰是比較安全的戰法。法師的落雷術是本關必備法術。

第十六／十七章　魔法軍團　　（本關最佳戰術：消耗戰）
黑暗祭司迪斯再度登場。小心妖術師的滅魂碎法術，儘早解決他。注意敵人的法術攻擊範圍，如果善用三武聖的話，應該可以順利獲勝。

第十七／十八章　決戰
進行A線劇情者，在此關結束後將會出現結局。B線者則通過本關之後，將與魔族對戰。利用遠程的弓箭及法術來攻擊敵人。圍攻哈奇前，先消滅其他敵人，然後派生命力最高的人將他堵在王座上，並用再生術支援。哈奇的生命力至少在一萬點以上，不過只要讓他無法脫出，你就可以利用遠程攻擊來擊倒他。

第十九章　禁地
進行B線者，將向隱藏在後的魔族挑戰。注意部隊移動的先後順序，不然會花很長的時間才能與達克妮絲交戰。戰後，雷特將會得到最強的武器。

第二十章　封印　　（魔界深處－虛空界，終戰大邪神！）
只能在有限的平台上移動。一般魔族傾巢而出，大邪神的分身－魔神之子更是相當於達克妮絲的實力。另外護衛大邪神的魔人，其法術也是極為麻煩的。當然，最後的大邪神，其能力將是你所遇過最強大的敵人。假如能打倒大邪神，那就準備看精彩的結局吧！



漢　堂　產　品　目　錄

戶名:漢堂國際資訊有限公司　劃撥帳號:41472737　服務電話:(07)335-6474　傳眞:(07)339-1230

編號	產品名稱	遊戲類型	顯示模式	音樂音效	硬碟	價格
CFC001	大戰略	策略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	480
CFC002	隋唐群雄傳	策略	VGA	AdLib／聲霸卡	無	460
CFC004	大時代的故事	策略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	須	450
CFC005	大戰略補充資料	策略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	150
CFC006	外星大富翁	益智策略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	350
* GFC009	PC 原人 星戰天龍　二合一	動作	VGA-EGA CGA/單色	AdLib／聲霸卡	無	260
* GFC010	福祿雙霸天 雷霆飛車　二合一	動作 賽車	VGA/EGA CGA/單色	AdLib/聲霸卡	無	260
CFC011	武林奇俠傳	角色扮演	VGA	AdLib／聲霸卡	須	460
* CFC012	狐狸精	動作	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	300
* CFC013	西洋封神榜	動作	VGA-EGA	AdLib/聲霸卡/ROLAND	無	300
* CFC014	魔法口袋	動作	VGA-EGA	AdLib/聲霸卡/ROLAND	無	300
* CFC015	狂野飆車手	動作	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	300
* CFC017	PC 原人 2	動作	VGA	AdLib／聲霸卡	無	320
GFC018	天外劍聖錄	角色扮演	VGA (MCGA)	AdLib／聲霸卡	須	520
CFC019	風塵三俠之 金箭使者	角色扮演	VGA	AdLib／聲霸卡	無	450
* CFC020	火車大戰略	戰略	VGA	AdLib-聲霸卡 SOUND GALAXY	無	400
CFC022	大戰略 II	戰略	VGA	AdLib／聲霸卡	10MB 須	520
CFC023	魔宮救美	益智	VGA	AdLib／聲霸卡	15MB 須	480
CFC024	勇者傳說	角色扮演	VGA	AdLib／聲霸卡／RL	須	480
CFC025	炎龍騎士團	策略	VGA	AdLib／聲霸卡	須	520/ 570
CFC026	少女夢天使	模擬策略	VGA	AdLib／聲霸卡／GM		未定
CFC027	模擬師父 (磁片版) (光碟版)	模擬策略	VGA	AdLib／聲霸卡		未定 未定
CFC028	三國志	益智	VGA	AdLib／聲霸卡		未定
GFC029	(磁片版) 人面蛾(光碟版)	電子小說	VGA	AdLib／聲霸卡／GM		未定 未定
巨智出品	摩登管家婆	家庭管理系統	單色／彩色		無	1000
巨智出品	摩登助理	個人管理系統	單色／彩色		無	600

〝*〞記號者爲英文版產品。

建議售價：
9600元



MODERN MANAGER

摩登掌櫃

進銷存管理系統
應收應付
報價

系統需求

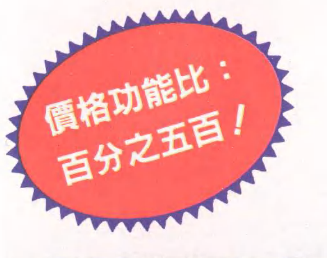
IBM PC/AT 或相容之286以上之電腦
記憶體：640KB 以上
磁碟機：5¼ 或 3½（任一）
硬碟：10MB 以上的剩餘空間
DOS：3.3以上
顯示：單色／EGA/VGA/SVGA
中文系統：倚天中文

14大系統特點

1. 百種以上之預設報表　—多功好用—
各查詢報表均可在螢幕上〝預視〞後，再行印出，並可先行轉成文字檔案，利用系統或外部的文書處理器再行編輯列印。
2. 最人性化的操作方式　—看得到就改得到—
創新商用軟體的新標準！常用的應收、應付等相關查詢報表，均可在螢幕上控制游標，直接進入進／銷／退等單據中做修改，待修改完成後便能馬上回到目前報表中，減少繁複的退出與進入各個子程式的操作。
3. 述說型帳款登錄方式　—別出新裁—
可輔助一些無法或不方便在進出貨單上做登錄之應收、應付帳款（如：運費、包裝費、代辦費、利息、附加費用…等）。
4. 熱鍵查詢客戶或庫存　——清二楚—
於進／銷／退貨單據登錄中，可按熱鍵查詢及修改客戶或庫存產品之基本明細資料。
5. 靈活設定各系統參數　—隨心所欲—
可選擇單倉或多倉管理，交易單據完成後是否自動做庫存異動，單據登錄時是否抓取最後成交價…等等功能。
6. 同張單據管理借還貨　—直接監控—
客戶借貨與還貨採用同張單據管理，直接監控借還貨狀況。
7. 登錄完後可直接繳款　—便利快速—
進／銷／退或單據可於登錄或修改完成後，直接進行繳款。
8. 利潤計算法多種選擇　—變通有則—
利潤計算方式可依產品特性而個別採用加權平均法或後進先出法來計算利潤。
9. 熱鍵查詢客戶之買況　—隨時隨用—
隨時可查詢某客戶購買本公司那些產品和成交價，現有庫存量、產品的最後進價，使用時僅需按一組合鍵呼叫，免於臨時要查詢時尚需進行繁複的退出、進入各功能操作程序。
10. 可自訂報表顯示欄位　—彈性運用—
系統除了提供四個常用盤存表外，尚可自行編訂盤存表之顯示欄位，充份了解目前庫存積壓資金的狀況。
11. 熱鍵呼叫內藏計算機　—功能超強—
熱鍵呼叫計算機，可自乘自訂之多組倍率或折數，熱鍵可自動乘／除稅率，簡化與加速進／出貨單之作業時間。
12. 地址資料與快速詞庫　—應有盡有—
提供全省地址與公用、專用快速詞庫，便於基本資料之建立。
13. 符合需求
報價系統提供 4 種報價單格式，符合各種報價需求。
14. 簡單明瞭
提供（公司／產品／業務員／客戶）等之業績及利潤分析圖表，手册說明詳盡，上手容易，上線迅速。

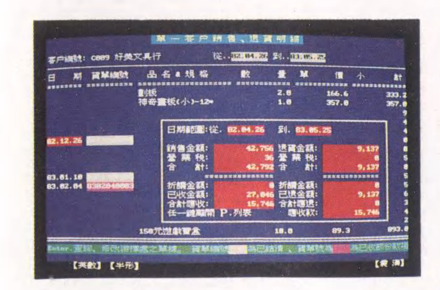
巨智電腦資訊有限公司

服務專線：(07)812-4622　住址：鳳山市天興街10號
傳眞專線：(07)812-1181　劃撥帳號：41449115(余月絹)









歡迎來信索取詳細資料
及功能展示片

摩登掌櫃主要功能架構表

進出貨單維護
■銷售記錄管理〔登錄、（單據／客戶）查詢、修改、銷售單印表〕
■進貨記錄管理〔登錄、（單據／廠商）查詢、修改、進貨單印表〕
■客戶退貨管理〔登錄、（單據／客戶）查詢、修改、退貨單印表〕
■廠商退貨管理〔登錄、（單據／廠商）查詢、修改、退回單印表〕
■客戶借／還貨〔登錄、（單據／客戶）查詢、修改、印表〕
■庫存調整管理〔調整單登錄、查詢、修改〕
■庫存調撥管理〔調撥單登錄、查詢、修改〕
■客戶報價管理〔登錄、查詢、修改、印表〕

當日單據查詢
■客戶銷／退貨、廠商進／退貨、客戶借／還貨、
庫存調整／調撥／客戶報價
※可以自訂日期範圍做查詢和區間之〝日報表〞

應收帳款管理
■查詢某客戶〔銷售、退貨〕交易明細
■繳款登錄作業
■繳款查詢作業〔可依繳款 客戶／日期／單據／日期＋客戶 區間〕
■應收帳款一〔彙總表／單張明細／交易明細／折讓報表〕
■應收帳款一敍說型帳款
■客戶已收帳款查詢〔已收帳款（明細表／簡要表）〕
■業務員應收帳款〔應收帳款（明細表／統計表）〕
■應收帳款帳齡分析

應付帳款報表
■查詢某廠商〔銷售、退貨〕交易明細
■應付帳款登錄
■應付帳款查詢〔可依繳款 廠商／日期／單據／日期＋廠商 區間〕
■應付帳款一〔彙總表／單張明細／交易明細／折讓報表〕
■應付一敍說型帳款
■廠商已付帳款查詢〔已收帳款（明細表／簡要表）〕
■應付帳款帳齡分析

業績明細分析
■業務員業績〔明細表／交易統計排行表／利潤排行表〕
■客戶交易〔明細表／金額統計排行表／利潤排行表〕
■廠商交易〔明細表／金額統計排行表〕
■單項產品分析〔銷售客戶／進貨廠商〕

業績分析圖表
■〔公司／產品／客戶／業務員〕等四種業績分析圖表

庫存資料管理
■庫存產品登錄、查詢、修改、刪除
■庫存基本資料報表〔編號對照表／備註查詢／資料卡〕
■產品庫存量查詢〔期初在庫數量／低於安全存量／以類別排序盤存／
現有庫存量（盤存表一、二、三、四（自定格定）〕
■產品進銷成本〔期初在庫成本／現有成本查詢表／滯銷查詢表／
進貨成本異動表／銷貨成本異動表〕
■產品異動情形〔彙總表／統計表／明細表／產品別借（還）異動表／
客戶別借（還）異動表〕
■庫存倉庫名稱管理
■庫存類別設定、查詢

客戶資料管理
■客戶資料登錄、查詢、修改、刪除
■客戶資料印表〔編號對照表／詳細資料／資料卡／郵寄標籤〕

廠商資料管理
■廠商資料登錄、查詢、修改、刪除
■廠商資料印表〔編號對照表／詳細資料／資料卡／郵寄標籤〕

員工資料管理
■員工資料登錄、查詢、修改、刪除
■員工資料印表〔編號對照表／資料卡製作〕


光碟版及磁片版同時發行
電子小說
人面蛾
暑假強片預告!
A我欣賞著表情很感傷的珊珊。
B或許我說的太過份了。
C我立刻改變話題。
D我趁機把手搭在珊珊的肩上。
我趁機把手搭在珊珊的肩上。
「珊珊・・・」
我努力地想著，外國電影的男主角在這種情形是怎麼應付的。
「漢堂，」
可是，珊珊好像要跟我說些什麼。